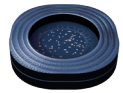
Get Salty

Quando entri in un bar, c'è una regola da rispettare: mai prendere una bibita gassata senza un pacchetto di salatini!
Per via delle varie richieste e preferenze, si finisce per ordinare un mucchio di cose diverse, dal dolce al salato, e questo vale anche per te. Ordinare insieme tanti tipi di snack dà soddisfazione!

Componenti

9 Segnalini Salatini



1 Segnalino Portasale

Preparazione

1. Posizionate il Segnalino Portasale tra i due giocatori, con il lato del sale rivolto in su.
2. Posizionate tutti e 9 i Salatini con il lato senza sale rivolto in su. Questa sarà la vostra riserva.
3. Selezionate un giocatore iniziale casuale. Il giocatore iniziale deve scegliere una caratteristica vincente, ovvero **forma** o **colore**. L'avversario competerà con la caratteristica vincente rimasta.

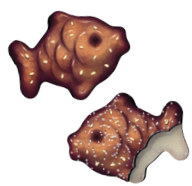
Concetti chiave

Caratteristiche dei Salatini

Ciascun Salatino ha una propria forma e un proprio colore e rappresentano tutti un'unica combinazione di queste due caratteristiche. Ci sono tre differenti tipi di forma e tre di colore.

Condizione sale

Ciascun segnalino ha due lati diversi, uno con il sale in mostra e l'altro senza. Un segnalino può essere **con sale** o **senza sale**, in base al lato attualmente scoperto. I Segnalini Salatini hanno un morso sui lati salati in modo da rendere la condizione più evidente.



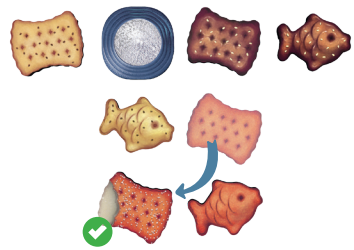
In Gioco vs Riserva

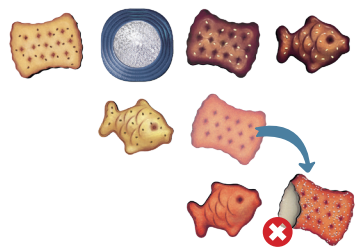
Un segnalino posizionato durante il turno di un giocatore è considerato in gioco. Tutti i segnalini messi da parte durante la fase di preparazione sono considerati in riserva.

Area di gioco contigua

L'area di gioco è lo spazio contenente tutti i segnalini utilizzati in gioco e non può mai essere più grande di 4 segnalini in qualsiasi direzione ortogonale. Il Portasale può trovarsi in **qualsiasi** posizione dentro l'area di gioco.

Alla fine del turno di ciascun giocatore, ogni segnalino deve essere in un gruppo contiguo. Ciò significa che il giocatore deve essere in grado di tracciare un percorso adiacente ortogonalmente da un segnalino a un altro. Durante il turno, questo gruppo contiguo può essere suddiviso in uno o più gruppi, purché siano pienamente contigui una volta terminato il turno.





Gioco

I giocatori si alterneranno di turno durante il quale dovranno posizionare, spostare o girare un segnalino. Lo scopo finale è quello di allineare i segnalini in modo tale che tre o più segnalini che condividono la stessa caratteristica vincente scelta dal giocatore siano su una linea.

Turno del giocatore

Durante ogni turno, un giocatore **deve** scegliere una delle seguenti azioni:

A. Capovolgere il Portasale

Capovolgete il Portasale dal lato opposto in modo da cambiare la sua Condizione sale.

B. Spostare e capovolgere il Portasale

Prendete il Portasale e posizionatelo adiacente ortogonalmente rispetto a un Salatino in gioco. Poi, capovolgetelo dal lato opposto in modo da cambiare la sua Condizione sale. I segnalini non possono mai essere posizionati sugli altri segnalini o fuori dall'area di gioco.

Se nel turno precedente il Portasale è stato capovolto o spostato e capovolto, non può essere né capovolto (A) né spostato e capovolto (B).

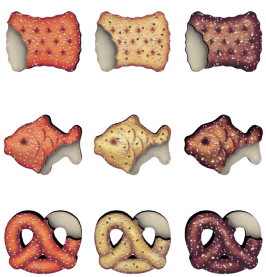
C. Girare un Salatino

Scegliete un Salatino in gioco che mostra la Condizione sale opposta a quella del Portasale. Girate il Salatino dal lato opposto in modo da cambiare la sua Condizione sale.

D. Spostare e girare un Salatino

Scegliete un Salatino in gioco o in riserva che mostra la Condizione sale **opposta** a quella del Portasale. Prendete il Salatino e posizionatelo adiacente ortogonalmente rispetto a un altro Salatino o al Portasale. Poi, girate il Salatino dal lato opposto in modo da cambiare la sua Condizione sale. I segnalini non possono mai essere posizionati sugli altri segnalini o fuori dall'area di gioco.

***Portasale vuoto** = Sposta Salatini con sale (Salatini morsi)*



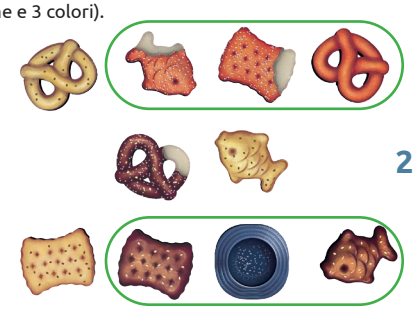
***Portasale pieno** = Sposta Salatini senza sale*

Vittoria

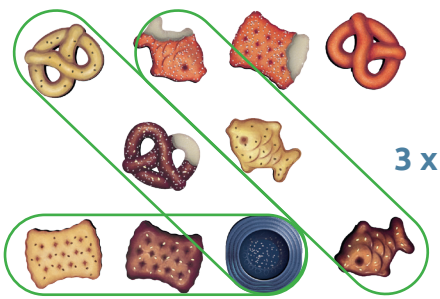
Alla fine del turno, i giocatori devono controllare chi ha vinto. Se un giocatore ha creato una fila verticale, orizzontale o diagonale di tre o più Salatini con le stesse caratteristiche (forma o colore), il giocatore che ha scelto questa caratteristica vincente vince subito.

Se entrambi i giocatori avranno soddisfatto le condizioni di vittoria, vince il giocatore con il numero più alto di combinazioni. In caso di pareggio, la partita prosegue fino a esaurimento delle combinazioni di vittoria.

Al fine di stabilire la vittoria, se non ci sono più Salatini nella riserva, il Portasale viene considerato come se presentasse tutte le caratteristiche (3 forme e 3 colori).



2 x Colore



3 x Forma

Riconoscimenti

Autori: Ignazio Panades
Illustrazioni: Paolo Voto
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione artistica e Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.